

任天堂 ファミリー コンピュータ™

GAT-M6

FAMICOM FAMILY



とりあつかいせつめいしよ
取扱説明書

GAKKEN

し ようじょう ちゅう い ご使用上の注意

このたびは「メルヴィルの炎」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用にあたりましては以下のことにご注意ください。

- このカセットには、バックアップ機能がついております。セーブしたデータを確実に保存するため、必ずリセットボタンを押しながら電源を切ってください。また、電源を入れたままでカセットを抜き差ししたり、むやみに電源スイッチをON/OFFしないでください。
- 精密機器ですので、分解は絶対になさらないでください。
- 極端な温度条件下での使用や保管、強いショックを与えることは避けてください。
- カセットの端子に触れたり、水にぬらさないでください。
- シンナー、ペンジン、アルコールなどの揮発油でふかないでください。
- ゲームをしない時はACアダプターをコンセントから必ず抜いておいてください。
- ゲームをする時は、テレビ画面からできるだけ離れ、長時間ゲームをする時は時々休憩するようにしましょう。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。



(目 次)

| | |
|---|----|
| ものがたり | 4 |
| ゲームの ^{もくてき} 目的 | 6 |
| スタートとセーブ | 7 |
| キー ^{そうき} 操作リスト | 8 |
| ^{いどう} 移動 | 10 |
| ^{まち} 町 | 12 |
| ^{しろ} 城 | 15 |
| ^{ちく} 地区 ^{いどう} 移動と ^{くに} 国 ^{いどう} 移動 | 17 |
| ^{かいじょう} 海上 ^{いどう} 移動 | 18 |
| ^{たたか} 戦い | 19 |
| ^{たたか} 戦いの ^{ほうほう} 方法 | 22 |
| ^{のうりよく} 能力と ^ち 地けい | 25 |
| アイテムリスト | 27 |
| ^{ぶたい} 部隊リスト | 30 |

ものがたり

わく星^{せい}アストラディウム……。

そこでは、遠^{とお}いむかしからルーとドゥーマの二
大^{だい}強^{きやう}国^{こく}が争^{あらそ}い、人^{ひと}も大^{だい}地^ちもあれはてていた。

この星^{ほし}の全^{ぜん}めつをおそれたアストラディウムの
神^{かみ}々^{がみ}は、天^{てん}界^{かい}の秘^ひ宝^{ほう}・『メルヴィルの炎^{ほのお}』を心^{こころ}正^{ただ}
しきルー^{こく}国^{こく}王^{おう}にさづけ、アストラディウム全^{ぜん}土^どを
統^{とう}一^{いつ}させ、平^{へい}和^わをもたらそうとした。

しかし、神^{かみ}々^{がみ}の計^{けい}画^{かく}はドゥーマ^{こく}国^{こく}王^{おう}一^{いつ}世^{せい}のなぞ
の死^しによって、もろくもやぶれた。

そく位^いしたドゥーマ^{こく}国^{こく}王^{おう}二^に世^{せい}は、ルー^{こく}国^{こく}の将^{しょう}軍^{ぐん}
た^みちをひそかに味^み方^{かた}にだきこみ、ルー^{こく}国^{こく}内^{ない}に反^{はん}乱^{らん}
をおこさせ、そのス^すキに「メルヴィルの炎^{ほのお}」をぬ
すみとったのである。

「メルヴィルの炎^{ほのお}」を失^{うしな}ってしまったルー^{こく}国^{こく}は、
いまや反^{はん}乱^{らん}の将^{しょう}軍^{ぐん}たちによって、ツワーフ、アカ
ントス、サウジス、イセントの4^{こく}国^{こく}に分^{ぶん}断^{だん}され、
ドゥーマ^{こく}国^{こく}のほりよになったルー^{こく}国^{こく}王^{おう}と兵^{へい}士^し達^{たち}は
ドゥーマ^{こく}国^{こく}内^{ない}のあれはてた土^と地^ちに連^{れん}行^{こう}され、だっ
しゆつ不^ふ可^か能^{のう}な古^こ城^{じやう}にとじこめられてしまった。

しかし、ルー^{こくおう}国王と^{とも}共に^い生きのこった^{へいし}兵士たち
の^{なか}中に「ムーラン^{あか}ルージュ^{ふうしゃ}=赤い風車」とよばれる
る^{にん}4人の^{ゆうしゃ}勇者がいた。

(ムーランルージュのメンバー)



アレクス



ランキン



ファナ



バリアス

^{こくおう}
国王：

「ムーランルージュの^{ゆうしゃ}勇者たちよ、もはや、そ
なたたちに^{さいご}最後の^{のぞ}望みをたくすほかない。こ
の秘密の^{ひみつ}地下道^{ちかどう}から外に^{そと}だっしゅつし、『メル
ヴィルの^{ほのお}炎』を取り戻して^とドゥーマ^{こくおう}国王^{たお}を倒
すのじゃ。私は、^{わたし}そなたたちが^{せいこう}だっしゅつに
成功^{ちかどう}したならば、この^{しろ}地下道^{かえ}をこわし、この城
で、そなたたちの^{かえ}帰りをまっている」

ゲームの目的

惑星アストラディウムには「ツワーフ」と「アカントス」、「サウジス」、「イセント」、「ドゥーマ」の5カ国があり、それぞれの国は数個の地区にわかれています（図1）。

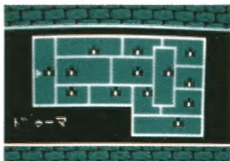


図1

地区にはかならず城があります。城を発見し、せん領するとその地区をせん領したことになります。

また、どこかの城には、その国の国王がいます。王様のいる城をせん領すれば、その国全体をせん領したことになります。

王様は、あなたに重要なアイテムをくれるでしょう。

あなたはムーランルージュの4人を指揮官として4つの戦とう部隊をやとい、国々をせん領してアイテムをふやしなから、最終敵国ドゥーマ国をうちやぶり、ルー王国を再建してください。



スタートとセーブ

スタートの方法

ファミコンに「メルヴィルの炎」のカセットを入れ、電源を入れるとタイトル画面が表示されます。

十字キーの上下で、ニューゲーム（あたらしくゲームをはじめる）とコンティニュー（セーブしてあるところからはじめる）のどちらかを選び、Aボタンかスタートボタンをおすとゲームがスタートします。

セーブの方法

各地区の「移動の地下道」の近くに「モアイの像」があります。

ムーランルージュのメンバーが「モアイの像」にふれると、これまでのゲーム内容がセーブされます。

セーブの後、ゲームをやめる場合はAボタンをおしてから画面の指示にしたがって、リセットボタンをおしながら電源を切ってください。セーブの後もゲームを続けたい時はBボタンをおすとゲーム画面にもどります。

とうさ キー操作リスト

| | い どうちゆう 移動中 | い どう 移動コマンド | い どう 移動の ち か どう 地下道 |
|--------------|--|--|--|
| じゅうじ 十字キー | い どう 移動 | コマンド ^{せんたく} 選択 のための カーソル ^{い どう} 移動 | ち く せんたく 地区選択 のための カーソル ^{い どう} 移動 |
| Aボタン | い どう 移動コマ ンドウィ ンドーを ひら 開く | せんたく 選択したコマ ンドの ^{けってい} 決定 | い どう ち く 移動地区 の ^{けってい} 決定 |
| Bボタン | せん せいこうげき 先制攻撃 | けってい 決定のとりけし | |
| | | ウィンドーを と 閉じる | |
| スタート ボタン | ゲームの いち じ ちゆうだん 一時中断 | | |
| セレクト ボタン | | | くに い どう 国移動 |



| | まちと城 町 と 城 | せんとうコマンド 戦とうコマンド |
|--------------|--------------------------|--------------------------|
| じゅうじ 十字キー | せんたく コマンド選択のためのカーソル移動 | せんたく コマンド選択のためのカーソル移動 |
| | すうじにゅうりょく 数字入力 | |
| Aボタン | せんたく 選択したコマンドの決定 | せんたく 選択したコマンドの決定 |
| | にゅうりょく 入力した数字の決定 | |
| | メッセージの つづきを読み | |
| Bボタン | けってい 決定のとりけし | けってい 決定のとりけし |
| スタート ボタン | | |
| セレクト ボタン | | |



各地区はカベで囲まれていて、地表からは他の地区に行けません。

他地区への移動や他国への移動は17ページを参照してください。

移動コマンド

移動中にAボタンをおすと、コマンドウィンドーが開き、コマンド（図2）が表示されます。キー操作は8ページを見てください。

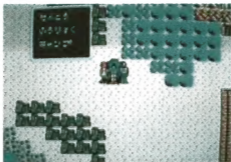


図2

●たたかう（戦う）

先制こうげきしたい時に選択してください。移動中にBボタンをおしても先制こうげきができます。

●のうりよく(能力)

このコマンドを選ぶ
と4人の指揮官の名前
が表示されます。(図3)

見たい指揮官の名前
に十字キーでカーソル
を移動し、Aボタンを
おすと、その指揮官の
能力を見ることができ
ます。(図4)

のうりよく(能力)
については、25ページ
を参照してください。

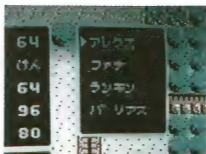


図3

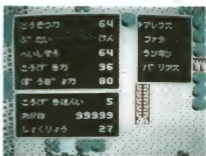


図4

●キャンプ

兵士の体力を回復するためのコマンドです。
食料が消費されます。



地区によっては町（図5）があります。

町に入ると、自動的に（町コマンド）が表示されます。

キー操作については9ページを参照してください。



図5

町コマンド

●しょくりょうや

（食料屋）

食料を買うことができます。（図6）



図6

●へいしゃ（兵舎）

兵士をほじゅうしたり、部隊をかえたりすることができます。

（図7）

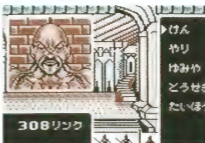


図7

●しんでん (神殿)

寄付をすることによって、指揮官の統率力を上げることができます。(図8)



図8

●ぶきや (武器屋)

武器や防具を買うことができます。

武器や防具はこうげき力やぼうぎょ力を高めます。(図9)

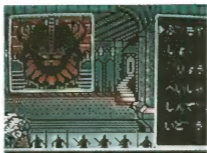


図9

●ふねや (船屋)

海をわたる時は、ここで船をかります。かり賃は片道のかり賃です。お金がないと帰って来ることができません。よく考えてから船に乗りましょう。(図10)



図10

●しみん・もんばん

(市民・門番)

旅に役立つ情報をく
れます。(図11)



●いどう(移動)

町の外へ出ます。た

図11

だし、船を借りてからこのコマンドを選ぶと海へ
出ます。

数字入力の方法

十字キーの上下で0～9まで数字が変わり、十
字キーの左右でケタが変わります(入力可能なケ
タのところが点めつします)。

希望する数値が表示されたら、Aボタンをおし
てください。



しろ城

各地区にはかならず城（図12）があり、城には司政官か王様がいます。

司政官のいる城をせん領すると、その地区をせん領したことになります。王様のいる城をせん領した場合は、その国全体をせん領したことになります。

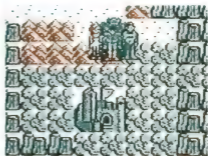


図12

城に入るには、城の戦いに勝たなければなりません。戦いに勝つと城をせん領することができ、自動的に「城コマンド」が表示されます。

キー操作については9ページを参照してください。

しろ城コマンド

●おうさまをさがす (王様を捜す)

城にいる王様をさがします。
王様のかわりに司政官が
いる場合もあります。

(図13)



図13

●せんりひんをさがす（戦利品を捜す）

せん領した城から戦利品をさがしだし、手に入れます。

●きゅうそく（休息）

食料の消費なしにキャンプし、兵士の体力を回復させます。

●いどう（移動）

城の外にでます。

ち か めいきゅう
地下迷宮

ある地区の城に迷宮があります。（図14）

王様のヒントで迷宮の入口がわかるでしょう。

迷路にあるドアは、ときどき前や後ろに動くので、まどわされないようにネ。

また、迷宮は地下2階までありますから、迷わないようにマップを作りながら進みましょう。



図14

ちくいどう くにいどう 地区移動と国移動

ちくいどう ほうほう 地区移動の方法

他の地区に行く場合は「移動の地下道」に入
て移動します。

移動できるはん囲は、せん領した地区ととなり
あっている地区だけです。

はじめて行った国の最初の地区の城をせん領し、
地下道に戻ると、その国の地図が表示されます。

(図15)

地図が表示されたままで十字ボタンをおすと地
図上のカーソルがせん領した地区か、せん領した
地区ととなりあった地区に移動します。行きたい
地区にカーソルをあわ
せ、Aボタンをおすと
その地区に行くことが
できます。



くにいどう ほうほう 国移動の方法

図15

同じ大陸にある国への移動は、「移動の地下道」
の中でセレクトボタンをおすと、移動できます。

海にかこまれた国へは船を使って移動します。

かいじょう い どう 海上移動

ふね や ふね か かいじょう い どう す
船屋で船を借りて海上を移動できます。(図16)

ふね か とき ふ たいへん せい ふね お か
船を借りた時の部隊編成は、船から降りても変

わりません。また、海
じょう い どう ちゅう しょくりょう しょう ひ
上移動中は食料が消費
されません。

かいじょう じゅう じ
海上では十字キーを
しょう して ふね い どう
使用して船を移動させ
てください。

じょうりく みなと す
上陸は港(図16)で
なければできません。

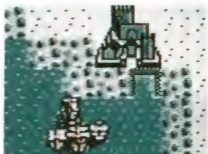


図16





次の場合に戦いがはじまり、自動的に「戦とう
コマンド」が表示されます。

キー操作については、9ページを参照してくだ
さい。

- 移動中に敵部隊に出会った時。(図17)
- 移動中に「大地のモンスター」に襲われた時。
(図18)
- 城にせめ入った時。(図19、20)
- とりで(砦)にせめ入った時。(図21)
- 海上移動中に敵の船に出会ったとき。(図22)



図17



図18

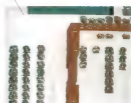


図19



図20



図21



図22

せん 戦とうコマンド

●たいれつへんこう (隊列変こう)

せん 戦とうコマンドのウィンドーが^{ひら}開いている^{とき}に、セレクトボタンをおすと、^{たいれつへん}隊列変こうができます。

(図23)

せん れつ (はい あ) 前列に配置したい
ぶ たい (じゅう じ) 部隊から十字ボタン
でカーソルを合わせ
Aボタンで^{けつてい}決定して
いってください。

第4列目は^{けつてい}自動的に決定されます。



図23

●たたかう (戦う)

てき たたか 敵と戦うコマンドです。

●ぼうぎょ (防御)

こうげきによる、ひがいを^{すく}少なくします。

●たいきやく (退却)

み かた ぶ たい (たい) 味方部隊を退きやくさせるコマンドです。この
コマンドを選び、退きやくに成功すると戦いがさ
けられます。しかし、退きやくを選んだ^{たい}指揮官の

とうそつりょく とぶたい へいしすう へ
統率力と部隊の兵士数が減ってしまいます。

●アイテム

すでに入手したアイテムを使用する場合に選んでください。ただし、アイテムの効果は次のターン*から発揮されます。

●こうほうかくらん (後方かくらん)

味方の部隊に近距離攻撃部隊がいて、なおかつ、森林地帯での戦とうになった場合、このコマンドが表示されます。(図24)

近距離攻撃部隊を最後列に配置し、このコマンドを選ぶと、近距離攻撃部隊が敵の後方に回りこみ、敵に大打げきを与えることができますが、後方かくらんは失敗することもあります。

| | | |
|------|------|-------|
| どうせき | たたかう | ハロウィン |
| 64にん | 47にん | 35に |
| たいぼう | たいせき | ハロウィン |
| 48にん | 47にん | 39に |
| けみ | アイテム | ハロウィン |
| 64にん | 47にん | 57に |
| けん | こうほう | ハロウィン |
| 54にん | かくらん | 45に |

図24

*プレイヤーのプレイの番1回分のことを1ターンといいます。





戦^{せん}とうコマンド画面^{がめん}（図25）は4つのエリアにわかれています。

味方部隊^{みかたぶたい}
エリア

隊列^{たいれつ}

へんこう

案内エリア^{あんない}



味方部隊の
行動エリア^{みかたぶたいこうどう}

敵部隊
エリア^{てきぶたい}

図25

戦いは、味方の最前列配置されている部隊から、各部隊ごとに、戦とう行動種類の決定、こうげき目標の決定の順序で決定していきます。

戦とう行動の決定^{せんこうどうけつてい}

戦いを始める時は、次のようにして味方部隊の戦とう行動を決定してください。

- ①戦とうコマンドが表示されると、味方の最前列の部隊にカーソルがついています。

これは「味方の最前列の部隊の戦とう行動を決定せよ」という意味です。

- ②画面中央の行動エリアにカーソルが点めつしています。（図26）

点めつしているカーソルを十字キーで移動して、味方の最前列の部隊の戦とう行動を選び、Aボタンをおして決定してください。

- ③ 味方最前列の部隊の戦とう行動を決定すると、カーソルが自動的に画面右側の敵部隊のエリアに移動し、点めつします。

(図27)

点めつしているカーソルを十字キーで移動させ、こうげきする敵部隊を選び、Aボタンで決定してください。

- ④ 味方の最前列の部隊の戦とう行動がすべて決定すると、画面左の味方部隊エリアのカーソルは自動的に味方第二列目の部隊のところに移動します。(図28)



図26

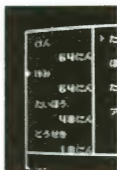


図27

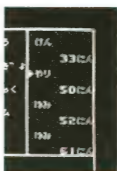


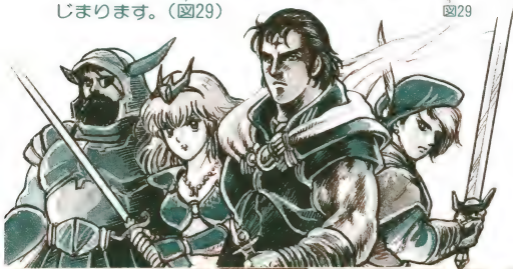
図28

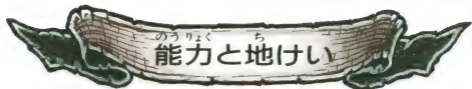
- ⑤ 第二列目の部隊についても、同じようにして、戦とう行動を決定してください。ただし、近距離攻撃部隊と中距離攻撃部隊は敵の最前列の部隊しかこうげきできませんので（後方かくらんを除く）、「たたかう」を選ぶと、自動的に敵の最前列の部隊をこうげき目標にします。

このようにして、すべての味方部隊の戦とう行動を決定すると、画面は戦いのシーンに切りかわり、自動的に戦とうがはじまります。（図29）



図29





のう りょく 能力

●しょくりょう（食料）

部隊の移動やキャンプによって消費され、町の食料屋でほじゅうできます。

食料は陸上で部隊を移動させるのに必要で、食料が少ない状態で戦とうになるとこうげき力やぼうぎょ力が弱くなります。

●アイテム

こうげき力やぼうぎょ力をたかめます。

●こうげきはんい（攻撃範囲）

敵、味方のすべての戦とう部隊がもっていて、こうげきはんいの中に相手方の部隊が入った時、先制こうげきがかかります。

●へいしすう（兵士数）

戦いで、ひがいをうけたりすると減ってしまい、町の兵舎でほじゅうできますが、指揮官や統率力によってやとえる兵士の数、種類が異なります。

ゼロになるとゲームオーバーになります。

●こうげきりょく（攻撃力）

基本値は部隊によって異なりますが、地けい、アイテム、兵士数によって変化します。

●ぼうぎょりょく（防御力）

基本値は部隊によって異なりますが、地けい、アイテムのなどによって変化します。

●おかね（お金）

プレイヤーの所持金。戦いに勝ったり、城の戦利品を手に入れると増えます。

●とうそつりょく（統率力）

「しんでん」でいのったり、戦いで最後まで戦うと増え、退きやくすると減ります。

ち 地けい

アストラティウムの世界には平地、砂ばく、海、しつ地など色々な地けいがあります。

地けいによって部隊のこうげき力やぼうぎょ力、食料の消費量が変化しますので、ゲームをやりながら地けいの持ちようをおぼえましょう。

アイテムリスト

| | しゅ 種 | るい 類 | しやう 使用でき る部隊 | にゅうしゅほうほう 入手方法 | しやうほうほう 使用方法 |
|-------------|---|------------|--------------------|----------------------------|------------------|
| 攻 撃 用 |  | けん 剣 | けんぶたい 剣部隊 | 武 器 屋 で 買 う | 自 動 使 用 |
| |  | やり やり | やりぶたい やり部隊 | | |
| |  | ゆみ 弓 | ゆみぶたい 弓部隊 | | |
| |  | うま 馬 | うまぶたい 騎馬部隊 | | |
| |  | いし 石 | とうせきぶたい 投石部隊 | | |
| |  | たいほう 大砲 | たいほうぶたい 大砲部隊 | | |

| | しゅ 種 | るい 類 | しやう 使用でき る部隊 | にゅうしゆほうほう 入手方法 | しやうほうほう 使用方法 |
|-------------|---|---------|--------------------|------------------------|------------------|
| 攻 撃 用 |  | 魔法のつえ | 魔術士 部隊 | 武器屋で 買う | 自動使用 |
| |  | 赤い宝石 | 全部隊 | ? | 戦とう時 コマンド |
| 防 御 用 |  | よろい | 魔術士 以外の 全部隊 | 武器 屋 で 買 う | 自 動 使 用 |
| |  | たて | 剣、騎馬 部隊 | | |
| |  | かぶと | 魔術士 以外の 全部隊 | | |
| |  | 銅のよろい | 魔術士 以外の 全部隊 | | |

| | しゅ 種 | るい 類 | し よう 使用でき る ぶ たい 部隊 | にゅうしゅほうほう 入手方法 | し ようほうほう 使用方法 |
|-------------|---|---------|---------------------------------------|-------------------|---------------------|
| 防 御 用 |  | 銅のたて | けんきば 剣、騎馬 ぶたい 部隊 | 武器屋で買う | 自動使用 |
| |  | ロープ | まじゅつし 魔術士 ぶたい 部隊 | | |
| |  | 青い宝石 | ぜんぶたい 全部隊 | ? | 戦とう時コマンド |
| |  | 魔法の鏡 | まじゅつし 魔術士 ぶたい 部隊 | ? | |
| 両 用 |  | メルヴィルの炎 | ぜんぶたい 全部隊 | ? | せん戦とう時 コマンド |



ぶ たい 部 隊 リ ス ト

| | ぶ たいめい 部隊名 | へい し ひとり 兵士1人の りょう きん 料 金 | さいていひつよう 最低必要 とうそつりよく 統率力 | |
|-------------------------------------|---------------|------------------------------------|------------------------------------|--|
| きん きょり 近距離 こうげき ぶ たい 攻撃部隊 | けん 剣 | 2リンク | 1 | |
| | やり やり | 1リンク | 1 | |
| ちゅう きょり 中距離 こうげき ぶ たい 攻撃部隊 | き ば 騎馬 | 20リンク | 16 | |
| | ぞう 象 | 30リンク | 80 | |
| | せんしや 戦車 | 25リンク | 48 | |
| えん きょり 遠距離 こうげき ぶ たい 攻撃部隊 | ゆみ 弓 | 1リンク | 1 | |
| | てつぱう 鉄砲 | 5リンク | 128 | |
| | とうせき 投石 | 5リンク | 1 | |
| | たいほう 大砲 | 10リンク | 16 | |
| | まじゅし 魔術士 | 50リンク | 112 | |

きん きょり こうげき ぶ たい み かた ぶ たい さいぜんれつ はい ち
近距離攻撃部隊：味方部隊の最前列に配置すれば、
敵の最前列部隊を攻撃できる。

ちゅう きょり こうげき ぶ たい み かた ぶ たい さいぜんれつ はい ち
中距離攻撃部隊：味方部隊の最前列に配置しなくても、
敵の最前列部隊を攻撃できる。

えん きょり こうげき ぶ たい み かた ぶ たい い ち はい ち
遠距離攻撃部隊：味方部隊のどの位置に配置しても、
任意の敵部隊を攻撃できる。



| <small>やと</small> 雇うことができる <small>し き かん</small> 指揮官 | | | | |
|--|-----|------|------|--|
| アレクス | ファナ | ランキン | バリアス | |
| ● | ● | ● | ● | |
| ● | ● | ● | ● | |
| ● | | | | |
| | | | ● | |
| | | | ● | |
| ● | ● | ● | ● | |
| ● | | | | |
| ● | | | ● | |
| | | ● | | |
| | ● | | | |

さいていひつようとうそつりょく
最低必要統率力：

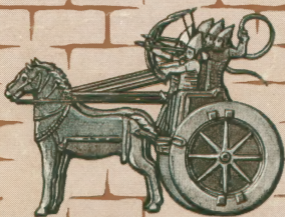
ぶ たい へい し 部隊の兵士、ひとり 一人を雇うのに必要なひつよう とうそつりょく 統率力。

さいていひつようとうそつりょく 最低必要統率力を上回った分だけ、ふん 最高64人

まで兵士を雇うことができる。つまり、とうそつ 統率

力136 のアレクスは9人の鉄砲部隊兵士を雇

うことができるのだ。



学研レジャー・トイ事業部

〒141 東京都品川区西五反田4-28-5

TEL. 03-493-3295

© Gakken 1989 禁無断転載

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。